NES-2A-FRA

The Adventures of

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

RAD GRAVITY

Player's Guide
Mode d'emploi
Spelers handleiding

ACTIVISION®

***The Adventures of Rad Gravity*™**

Developed by Interplay Productions.
Design & Programming by Michael Quarles, Wesley Yanagi, Mathew Findley, Thomas R. Decker and Brian Fargo.
Graphics by Scott Bieser, Todd J Carmasta, and Bruce Schlickbernd.
Music & Sound by Dave Worhal.
Produced by Joe Ybarra, Matt Householder, Scott Berfield, and Tom Sloper.
Product Management by John Crompton.
Lead Tester: Gary Barth.
Assistant Testers: Stew Perkins, Jon Van, David Winstead, Christian Hunt, Jon Green, and Frank & Ed Higgins.
Player's Guide by Steve Englehart.
Art by Frank Giroco.

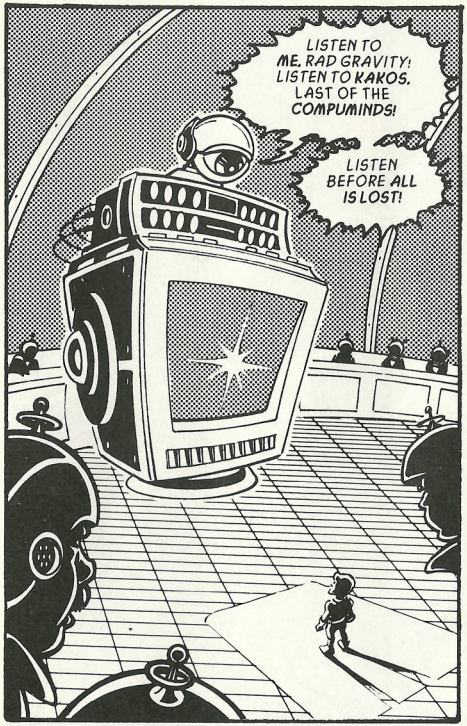
For information about our products, write to:
CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT
Activision (UK) Ltd
Blake House
Manor Farm Road
Reading
Berkshire RG2 0JN
England
Telephone: (0734) 311666

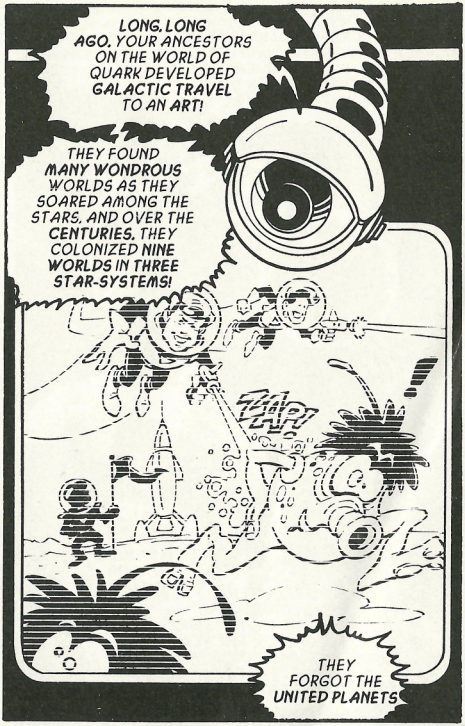
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Licensed by Nintendo® for play on the

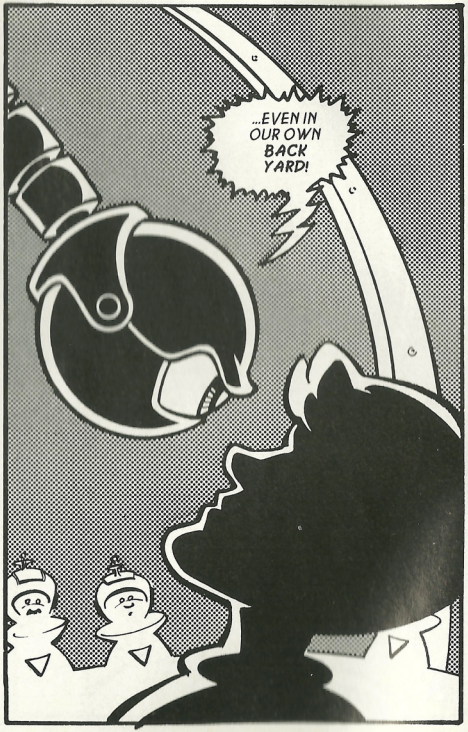
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

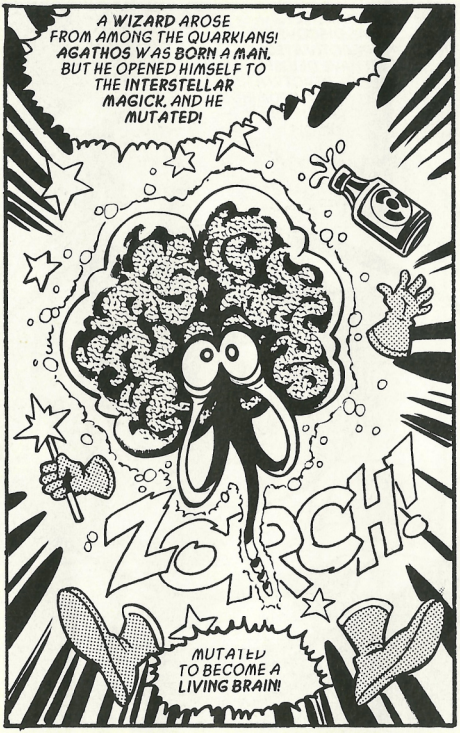
The Adventures of Rad Gravity™ 1990 Activision © 1990 Interplay Production. Player's Guide © 1990 Activision.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

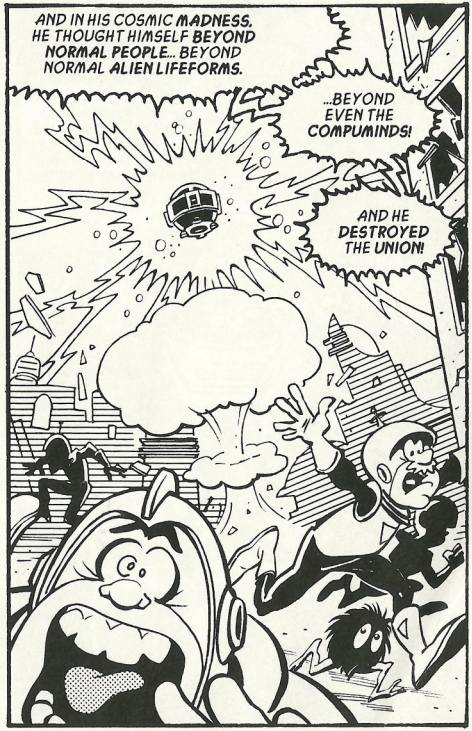

LISTEN TO ME, RAD GRAVITY! LISTEN TO KAKOS, LAST OF THE COMPUMINDS!
LISTEN BEFORE ALL IS LOST!

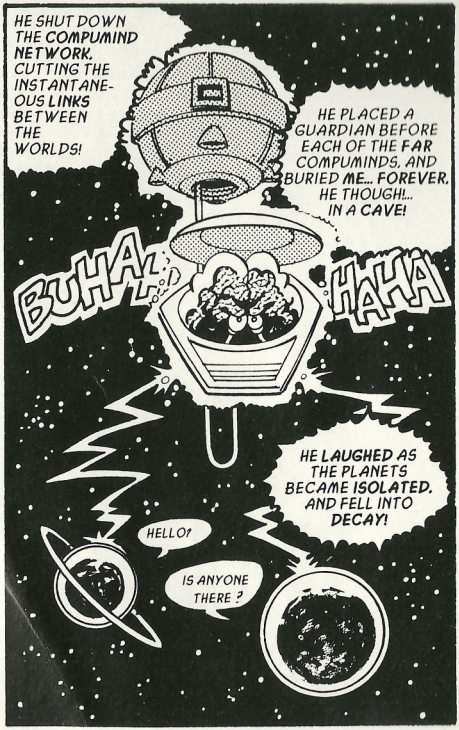

LONG, LONG AGO, YOUR ANCESTORS ON THE WORLD OF QUARK DEVELOPED GALACTIC TRAVEL TO AN ART!
THEY FOUND MANY WONDROUS WORLDS AS THEY SOARED AMONG THE STARS. AND OVER THE CENTURIES, THEY COLONIZED NINE WORLDS IN THREE STAR-SYSTEMS!
ZAP!
THEY FORGOT THE UNITED PLANETS

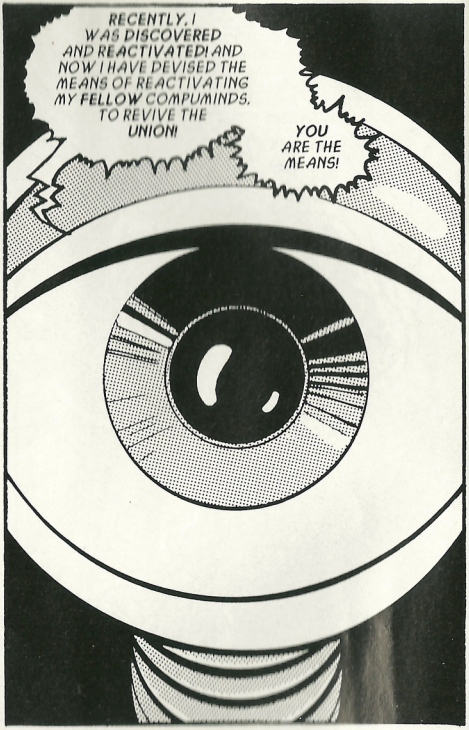
THE UNITED PLANTS WERE HELD TOGETHER ACROSS THE LIGHT-YEARS BY A NETWORK OF THREE UNIFICATION COMPUMINDS, WHICH COMMUNICATED INSTANTANEOUSLY ON THE STAR-WARP DATALINK!
I, KAKOS, WAS THE COMPUMIND HERE ON QUARK.
BUT THE UNITED PLANETS LOOKED FOR POSSIBLE THREATS TO THEIR EXISTENCE ONLY FROM THE WORLDS BEYOND THE UNION! OVER TIME WE FORGOT THAT EVIL IS EVERYWHERE!

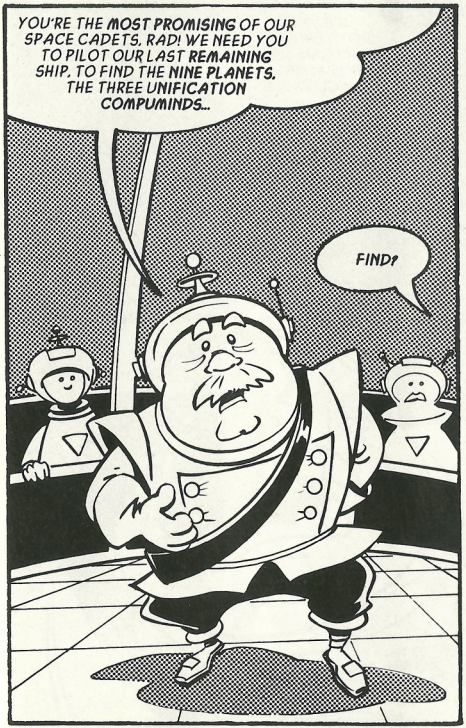

...EVEN IN OUR OWN BACK YARD!

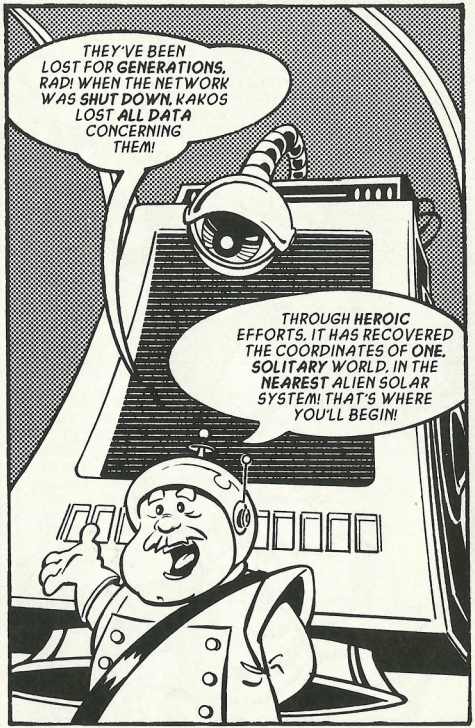

A WIZARD AROSE FROM AMONG THE QUARKIANS! AGATHOS WAS BORN A MAN, BUT HE OPENED HIMSELF TO THE INTERSTELLAR MAGICK, AND HE MUTATED!
ZORCH!
MUTATED TO BECOME A LIVING BRAIN!

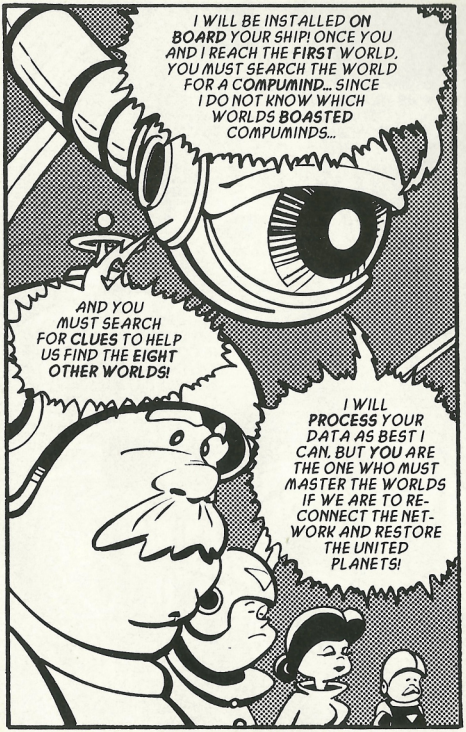

AND IN HIS COSMIC MADNESS, HE THOUGHT HIMSELF BEYOND NORMAL PEOPLE... BEYOND NORMAL ALIEN LIFEFORMS.
...BEYOND EVEN THE COMPUMINDS!
AND HE DESTROYED THE UNION!


HE SHUT DOWN THE COMPUMIND NETWORK, CUTTING THE INSTANTANEOUS LINKS BETWEEN THE WORLDS!
HE PLACED A GUARDIAN BEFORE EACH OF THE FAR COMPUMINDS, AND BURIED ME... FOREVER. HE THOUGH!... IN A CAVE!
BUHAHA
HAHA
HE LAUGHED AS THE PLANETS BECAME ISOLATED, AND FELL INTO DECAY!
HELLO?
IS ANYONE THERE ?

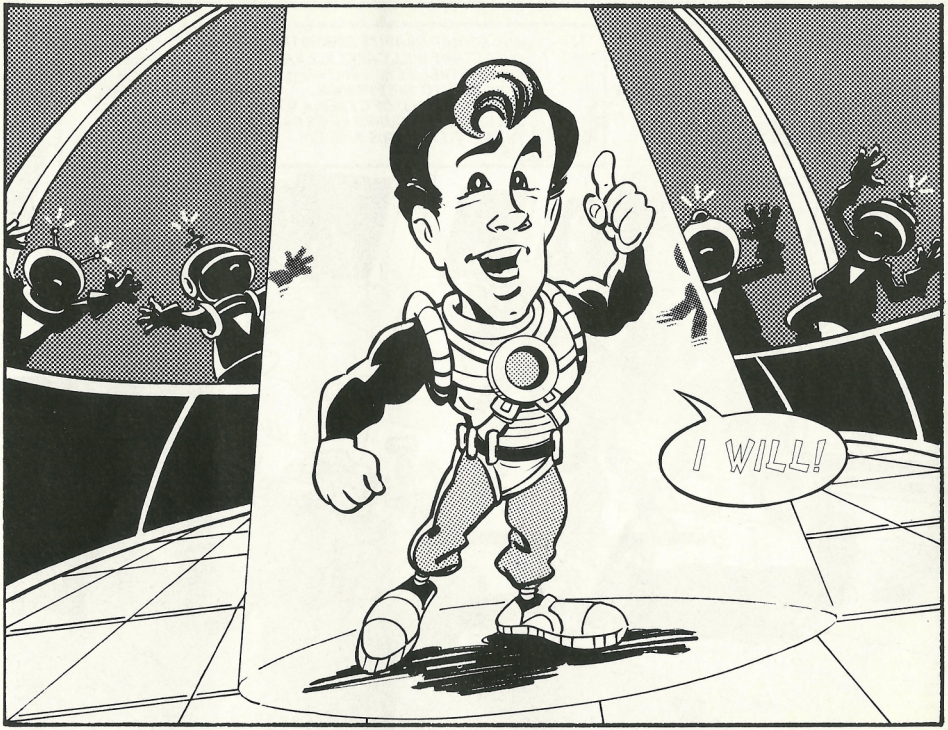

RECENTLY, I WAS DISCOVERED AND REACTIVATED! AND NOW I HAVE DEVISED THE MEANS OF REACTIVATING MY FELLOW COMPUMINDS, TO REVIVE THE UNION!
YOU ARE THE MEANS!

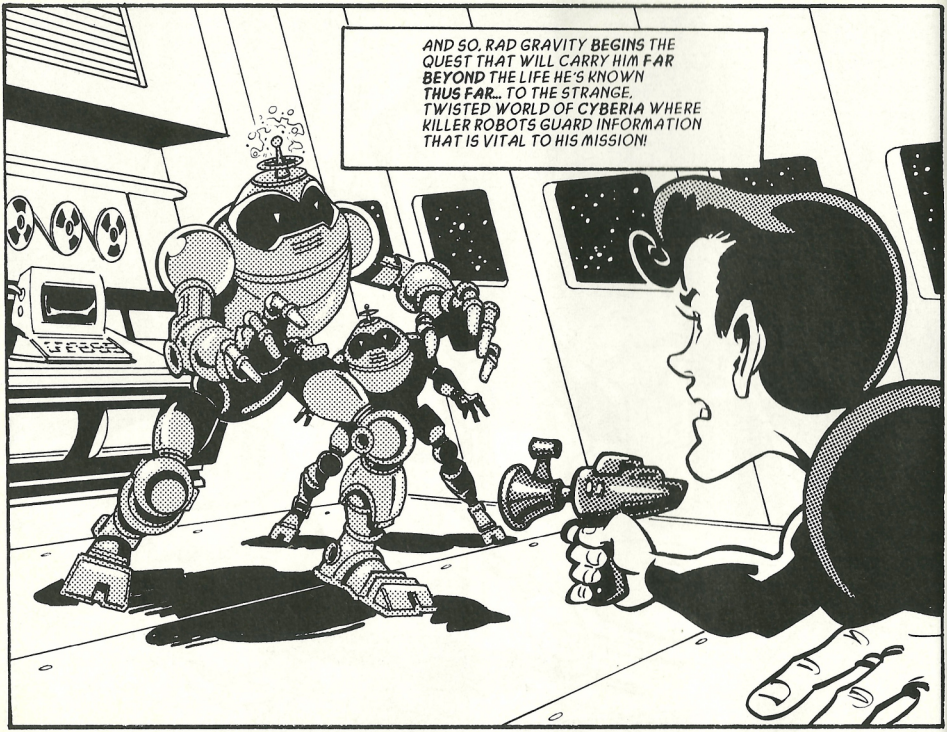

YOU'RE THE MOST PROMISING OF OUR SPACE CADETS, RAD! WE NEED YOU TO PILOT OUR LAST REMAINING SHIP, TO FIND THE NINE PLANETS, THE THREE UNIFICATION COMPUMINDS...
FIND?

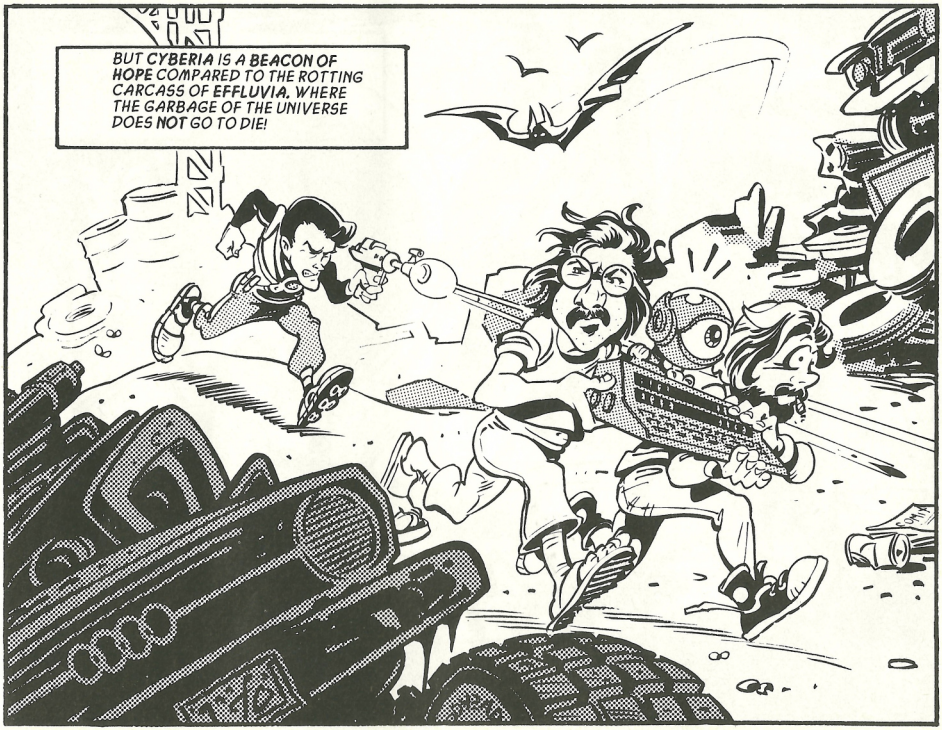

THEY'VE BEEN LOST FOR GENERATIONS, RAD! WHEN THE NETWORK WAS SHUT DOWN, KAKOS LOST ALL DATA CONCERNING THEM!
THROUGH HEROIC EFFORTS, IT HAS RECOVERED THE COORDINATES OF ONE, SOLITARY WORLD, IN THE NEAREST ALIEN SOLAR SYSTEM! THAT'S WHERE YOU'LL BEGIN!


I WILL BE INSTALLED ON BOARD YOUR SHIP! ONCE YOU AND I REACH THE FIRST WORLD, YOU MUST SEARCH THE WORLD FOR A COMPUMIND... SINCE I DO NOT KNOW WHICH WORLDS BOASTED COMPUMINDS...
AND YOU MUST SEARCH FOR CLUES TO HELP US FIND THE EIGHT OTHER WORLDS!
I WILL PROCESS YOUR DATA AS BEST I CAN. BUT YOU ARE THE ONE WHO MUST MASTER THE WORLDS IF WE ARE TO RE-CONNECT THE NET-WORK AND RESTORE THE UNITED PLANETS!

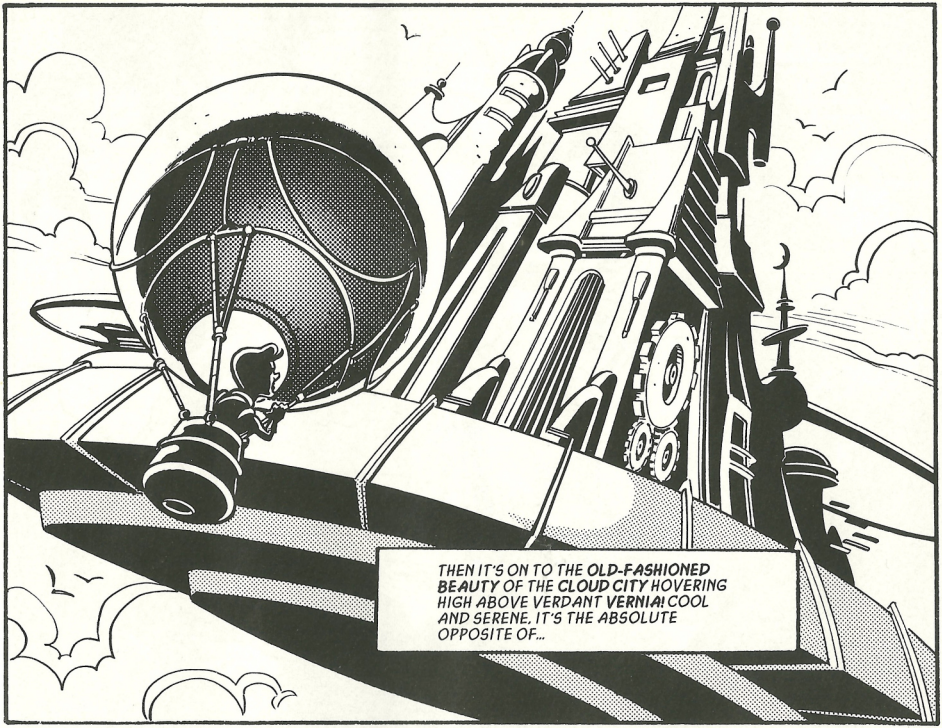
WILL YOU DO IT, RAD? THE MAGNITUDE OF THE TASK IS ALMOST IN-CONCEIVABLE...
BUT SO IS THE MAGNITUDE OF THE REWARD!
WILL YOU DO IT?


I WILL!

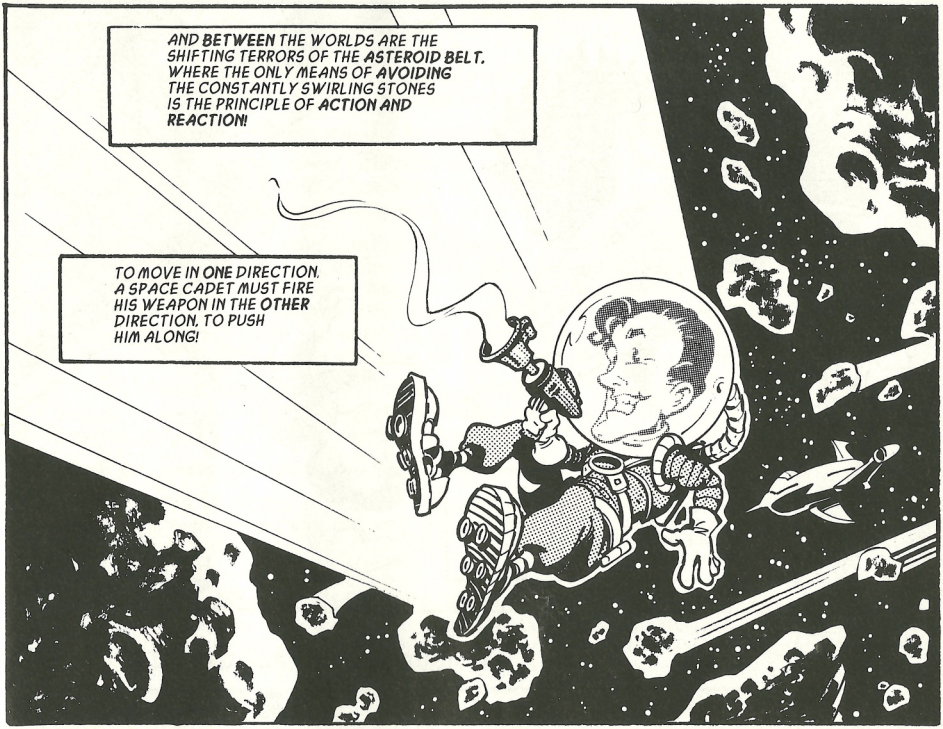

AND SO, RAD GRAVITY BEGINS THE QUEST THAT WILL CARRY HIM FAR BEYOND THE LIFE HE'S KNOWN THUS FAR... TO THE STRANGE, TWISTED WORLD OF CYBERIA WHERE KILLER ROBOTS GUARD INFORMATION THAT IS VITAL TO HIS MISSION!

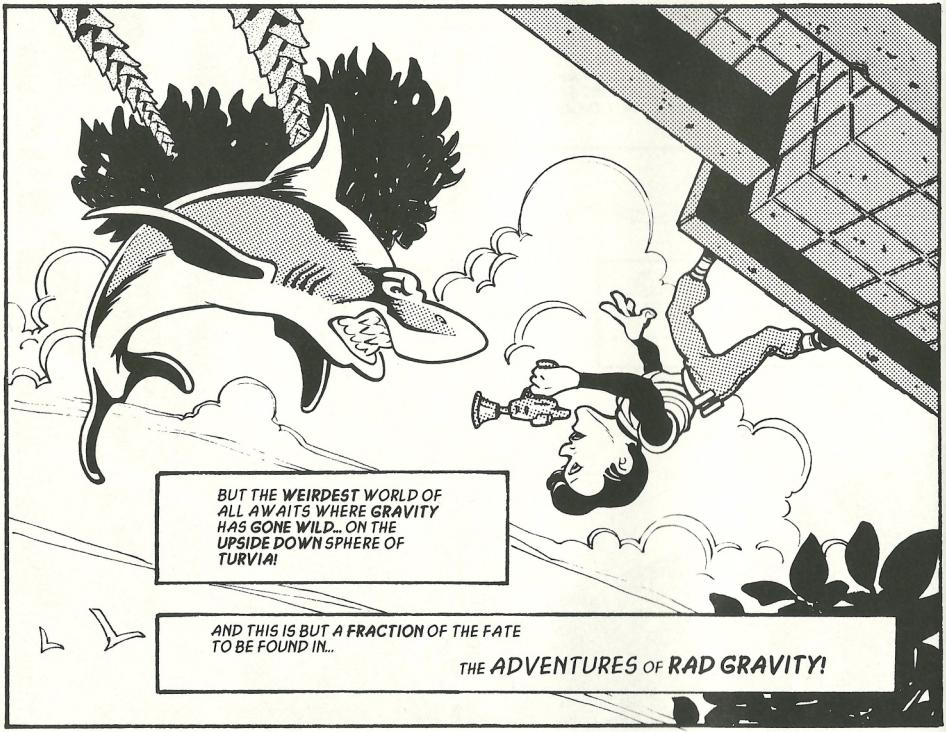

BUT CYBERIA IS A BEACON OF HOPE COMPARED TO THE ROTTING CARCASS OF EFFLUVIA, WHERE THE GARBAGE OF THE UNIVERSE DOES NOT GO TO DIE!

FROM THE LANDS OF THE DECADENT FUTURE IT'S TOO SHORT A TRIP TO THE LAND WHERE DINOSAURS STILL WALK AND FIRE ANTS NIP YOUR TOES... SAURIA!


THEN IT'S ON TO THE OLD-FASHIONED BEAUTY OF THE CLOUD CITY HOVERING HIGH ABOVE VERDANT VERNIA! COOL AND SERENE, IT'S THE ABSOLUTE OPPOSITE OF...

... THE DOWN-AND-DIRTY ANTICS OF THE GNOMES WHO PLAGUE PASSERS-BY ON ODAR!
!


AND BETWEEN THE WORLDS ARE THE SHIFTING TERRORS OF THE ASTEROID BELT, WHERE THE ONLY MEANS OF AVOIDING THE CONSTANTLY SWIRLING STONES IS THE PRINCIPLE OF ACTION AND REACTION!
TO MOVE IN ONE DIRECTION, A SPACE CADET MUST FIRE HIS WEAPON IN THE OTHER DIRECTION, TO PUSH HIM ALONG!


BUT THE WEIRDEST WORLD OF ALL AWAITS WHERE GRAVITY HAS GONE WILD... ON THE UPSIDE DOWN SPHERE OF TURVIA!
AND THIS IS BUT A FRACTION OF THE FATE TO BE FOUND IN...
THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY!

Getting Started

1. With your game system and TV or monitor off, insert the *Rad Gravity* cartridge into you Nintendo Entertainment System, as described in your owner's guide.
2. Turn on your game system and TV or monitor. Press **Start**.
3. At the selection screen, press either the up or down arrow keys on the ✚ pad to select either **Start** or **Continue**. Press **Start** or **A** to begin the game. You can't Continue until you've reached a Password screen.
4. If you want to turn off your machine and pick up where you left off later, you must first die during gameplay for the game to send you to a Password screen. Write the password down for future use. When you want to re-enter the game at the same level, choose **Continue** at the Rad Gravity title screen and push the **A** button. Use the ✚ pad to choose the correct letter and numbers by moving the cursor. Every time you want to enter a letter, push **A**. After entering the complete password, push **Start**.

   If the password is incorrectly entered, the worlds "TRY AGAIN" will appear at the bottom of the screen. Press **A** to re-enter the Password screen. Use the ✚ pad to move forward or backward and correct the wrong letters of numbers.
5. If you die during gameplay, you automatically begin again on the same level.
6. The game can be paused in mid-play by pressing Start. This will put you on the Object Selection screen, where you can wait indefinitely.

Space Travel

When the game begins, you, Rad Gravity, are on the bridge of your ship, hovering over the first world you want to explore. On the plant's surface is a blinking point marking the Teleport Locations given you by Kakos the computer. There is also a blinking point in space, marking the edge of the solar system. Use you ✚ pad to choose the point you want, then press the **A** button to travel there.

At the edge of the solar system, you can see all the worlds in that system, and you can visit them, but you can only land on the one world where you began, and that's what you should do.

Whenever you're at the edge of the solar system, choose the world you want with your ✚ pad and press **A** to there. When you near your chosen world and see the Teleport Locations blinking at you, press **A** to beam down. If you don't see a blinking point, there is no way to land.

When you start to beam down, Kakos will tell you about the world.

In each location, your primary goal is finding new Teleport Locations, but there are other treasures, and some are hidden in very strange places. Explopre each world thoroughly, read any messages carefully, and and listen to the music...

To return from a world to your ship, use your Communicator by selecting it and pressing **Start** (see Objects below). You'll usually do this after completing a world, but every time you return, all your life points are restored, so don't be afraid to bail out if you're about to die on a world. When you return to the world, you'll be back at the beginning of its adventures, but at least you'll be alive.

Movement

Move **Left, Right, Up** and **Down** with the ✚ pad.
Jump with the **A** button. Remember that gravity differs on different worlds, so the height of your jump will change. To jump through some obstacles, or jump to a lower level, use the **A** button while pushing the ✚ pad down.

Objects

During play, push **Start** to pause the action and see your inventory.
Move **Left** and **Right** to choose an object with the ✚ pad.
Push **Start** to restart the action with the object you selected.
Activate any weapon with the **B** button.

Here are the objects you'll find—

Teleport Beacon — Very useful. Pressing **B** throws it where you want it, and B again teleport you there.

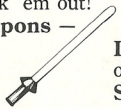
Communicator — Allows you to teleport back to your ship after your mission on each planet is complete. Also, at any time during gameplay, you can use it when you're in need of energy and about to perish.

Translator — Gives you the ability to comprehend alien text messages.

Energy Disk — Lets you float over dangerous areas for a short amount of time. But you can only use one object at a time, so you can't shoot, say, while floating on the disk - and using the energy disk costs Rad life energy.

Armor — There are three types of armour, each with a different level of protection. Check 'em out!

Weapons — There are seven types of weaponry:



Laser Sword — This hand-to-hand combat weapon is given to you at the start of the game and is useful at close range.

Super Sword — A high powered version of the laser sword, this weapon gives you a higher level of attack and longer range.

Power Pistol — A gun that fires electrobolts that can vaporize your enemies in milliseconds.

Vertigun — Similar to the power pistol, but with this weapon, you can fire up and down to take out enemies above and below you.

Maxigun — The most powerful of all pistols.

Saurian Crystals — Highly explosive crystallized nitroglycerine that, when thrown, detonates and destroys your enemy instantly.

Crystal Bombs — Even worse.

Top Secret Clues

Cyberia

- Let your enemies destroy each other by jumping or ducking out of the way of their attacks.
- Remember to check for secret items.
- You can avoid the big robots by jumping over them.

Effluvia

- Don't let the "aluminium foil" monsters get near your head. If they grab on to you, "use your head" to dislodge them.
- Step into a fire pit occasionally. You'll get burned but you may find a nice surprise.
- When jumping on bubbles, your momentum will carry you after you clear the first bubble.

Sauria

- Try not to bother the baby dinosaurs. They can be nasty when disturbed.

Turvia

- The tree branches are great platforms for jumping.
- Remember to talk to the mayor. He'll give you valuable information.

Vernia

- Learn the flying pattern of the birds and fire before they appear on the screen.
- An item picked up of Sauria will help you defeat the deadly Trogs.

Asteroid Belt

- Fire as often as you can when floating through the asteroids, to push yourself along.
- Once inside the derelict ship, you'll need to find the keys.

Utopia

- Watch out for exploding robots.
- Try moving damaged robots.

Odar

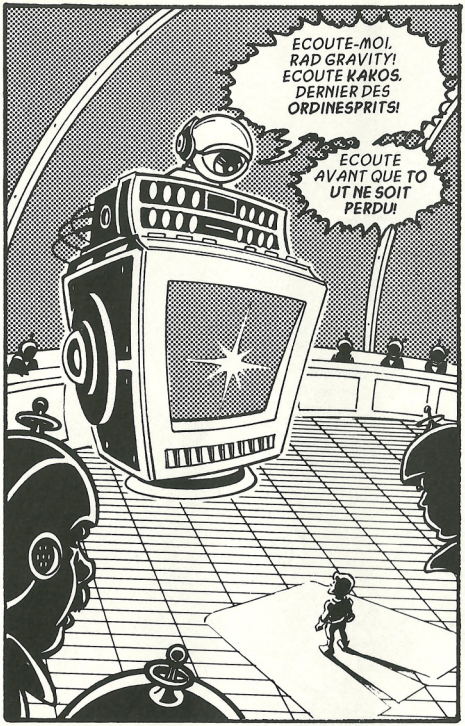
- When grabbed by an enemy, push the jump button to release Rad from its deadly grasp.
- It will require some thought to get to the underground maze.
- In the maze, the blocks can be very useful.

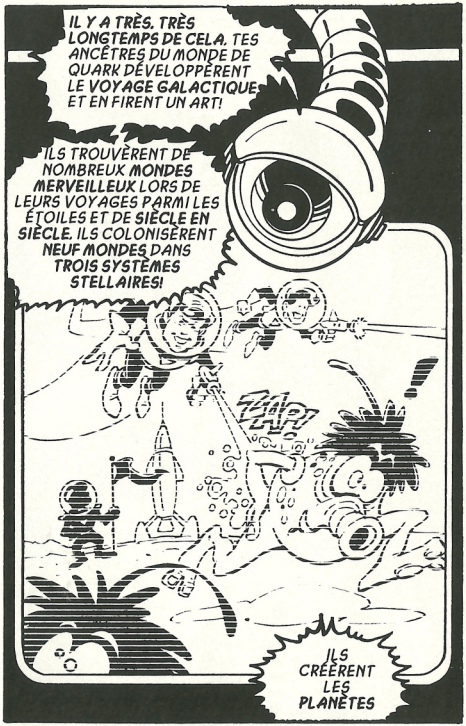
Volcania

- Check out all craters.
- In the cavern, beware of falling stalactites. Take it slowly when jumping from ledge to ledge.

Telos

- Its origin and purpose remain a total mystery...


ECOUTE-MOI, RAD GRAVITY! ECOUTE KAKOS, DERNIER DES ORDINESPRITS!
ECOUTE AVANT QUE TOUT NE SOIT PERDU!

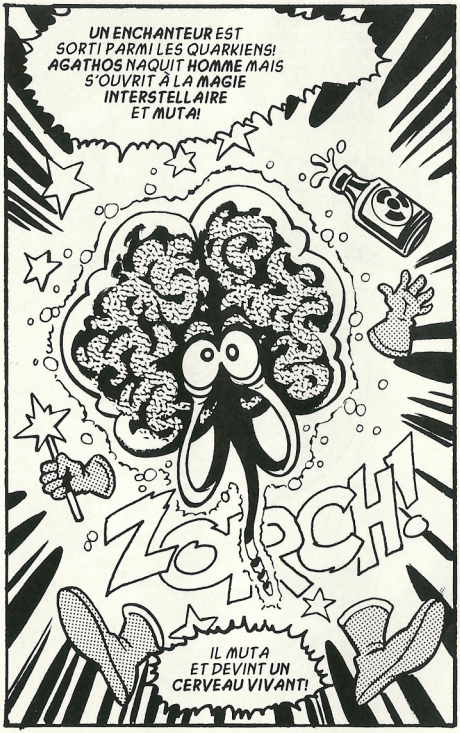

IL Y A TRÈS, TRÈS LONGTEMPS DE CELA, TES ANCÊTRES DU MONDE DE QUARK DÉVELOPPÈRENT LE VOYAGE GALACTIQUE ET EN FIRENT UN ART!
ILS TROUVÈRENT DE NOMBREUX MONDES MERVEILLEUX LORS DE LEURS VOYAGES PARMI LES ÉTOILES ET DE SIÈCLE EN SIÈCLE. ILS COLONISÈRENT NEUF MONDES DANS TROIS SYSTÈMES STELLAIRES!
ZAP
ILS CRÉÈRENT LES PLANÈTES

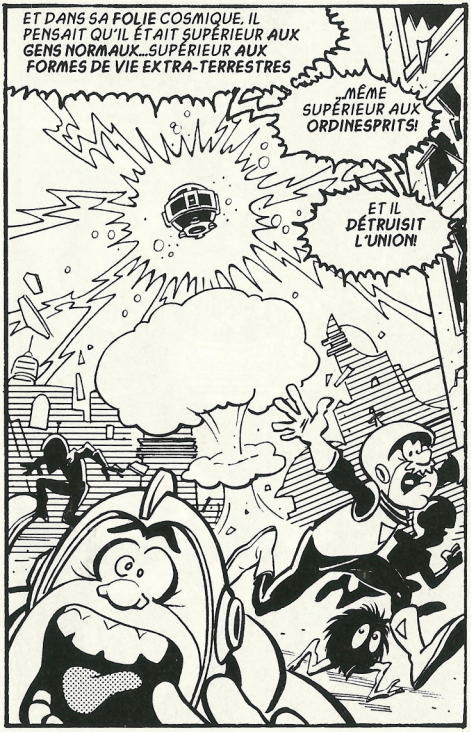
LES PLANÈTES UNIES ÉTAIENT **RELIÉES ENTRE-ELLES** DANS LES ANNÉES-LUMIÈRE PAR UN RÉSEAU DE TROIS **ORDINESPRITS D'UNIFICATION**, QUI COMMUNIQUAIENT **INSTANTANÉMENT** SUR LE DATALINK DE DISTORTION STELLAIRE!

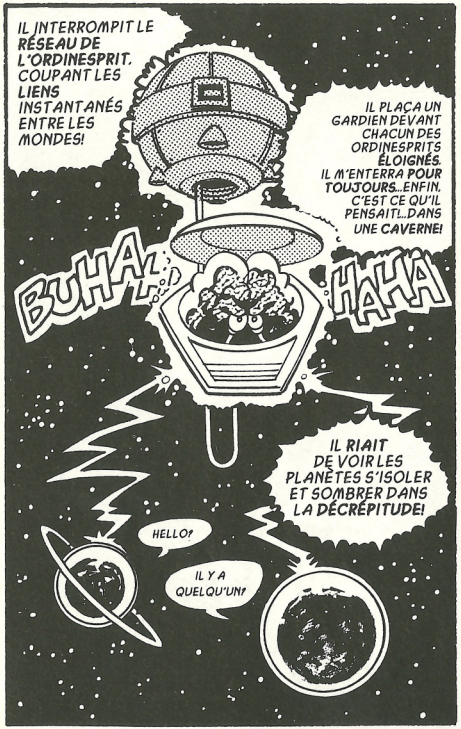
MOI, KAKOS, J'ÉTAIS L'ORDINESPRIT SUR QUARK!

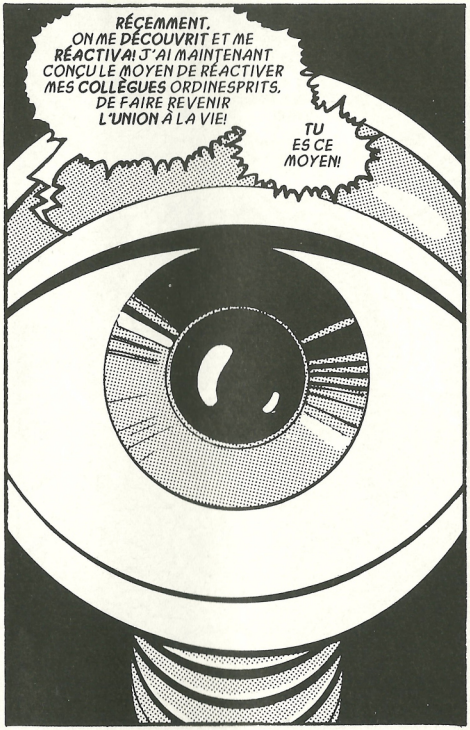
MAIS LES PLANÈTES UNIES PENSAIENT QU'UNE MENACE NE POUVAIENT VENIR QUE DES MONDES AU-DELÀ DE L'UNION! LE TEMPS PASSANT, NOUS OUBLIÂMES QUE LE **DIABLE** SE TROUVE **PARTOUT**!

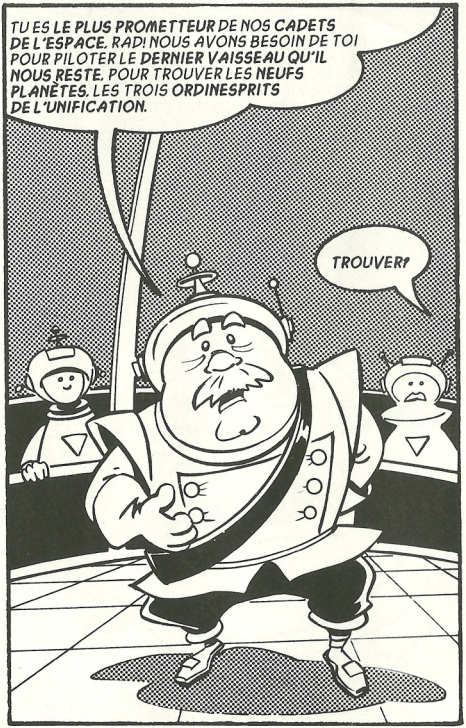
...MÊME DANS NOTRE PROPRE ARRIÈRE-COUR!


UN ENCHANTEUR EST SORTI PARMI LES QUARKIENS! AGATHOS NAQUIT HOMME MAIS S'OUVRIT À LA MAGIE INTERSTELLAIRE ET MUTA!
ZORCH!
IL MUTA ET DEVINT UN CERVEAU VIVANT!


ET DANS SA FOLIE COSMIQUE, IL PENSAIT QU'IL ÉTAIT SUPÉRIEUR AUX GENS NORMAUX...SUPÉRIEUR AUX FORMES DE VIE EXTRA-TERRESTRES
„MÊME SUPÉRIEUR AUX ORDINESPRITS!
ET IL DÉTRUISIT L'UNION!


IL INTERROMPIT LE RÉSEAU DE L'ORDINESPRIT, COUPANT LES LIENS INSTANTANÉS ENTRE LES MONDES!
IL PLAÇA UN GARDIEN DEVANT CHACUN DES ORDINESPRITS ÉLOIGNÉS. IL M'ENTERRA POUR TOUJOURS...ENFIN, C'EST CE QU'IL PENSAIT!...DANS UNE CAVERNE!
BUHAHA!
HAHA
IL RIAIT DE VOIR LES PLANÈTES S'ISOLER ET SOMBRER DANS LA DÉCRÉPITUDE!
HELLO?
IL Y A QUELQU'UN?


RÉCEMMENT, ON ME DÉCOUVRIT ET ME RÉACTIVA! J'AI MAINTENANT CONÇU LE MOYEN DE RÉACTIVER MES COLLÈGUES ORDINESPRITS, DE FAIRE REVENIR L'UNION À LA VIE!
TU ES CE MOYEN!


TU ES LE PLUS PROMETTEUR DE NOS CADETS DE L'ESPACE. RAD! NOUS AVONS BESOIN DE TOI POUR PILOTER LE DERNIER VAISSEAU QU'IL NOUS RESTE. POUR TROUVER LES NEUFS PLANÈTES. LES TROIS ORDINESPRITS DE L'UNIFICATION.
TROUVER?

ON LES A PERDUS DEPUIS DES GÉNÉRATIONS. RAD! LORSQUE LE RÉSEAU FUT INTERROMPU. KAKOS PERDIT TOUTES LES DONNÉES LES CONCERNANT.
GRÂCE À DES EFFORTS HÉROÏQUES. IL A RÉCUPÉRÉ LES COORDONNÉES D'UN MONDE SOLITAIRE DANS LE SYSTÈME SOLAIRE EXTRA-TERRESTRE LE PLUS PROCHE! C'EST LÀ OÙ TU COMMENCERAS!

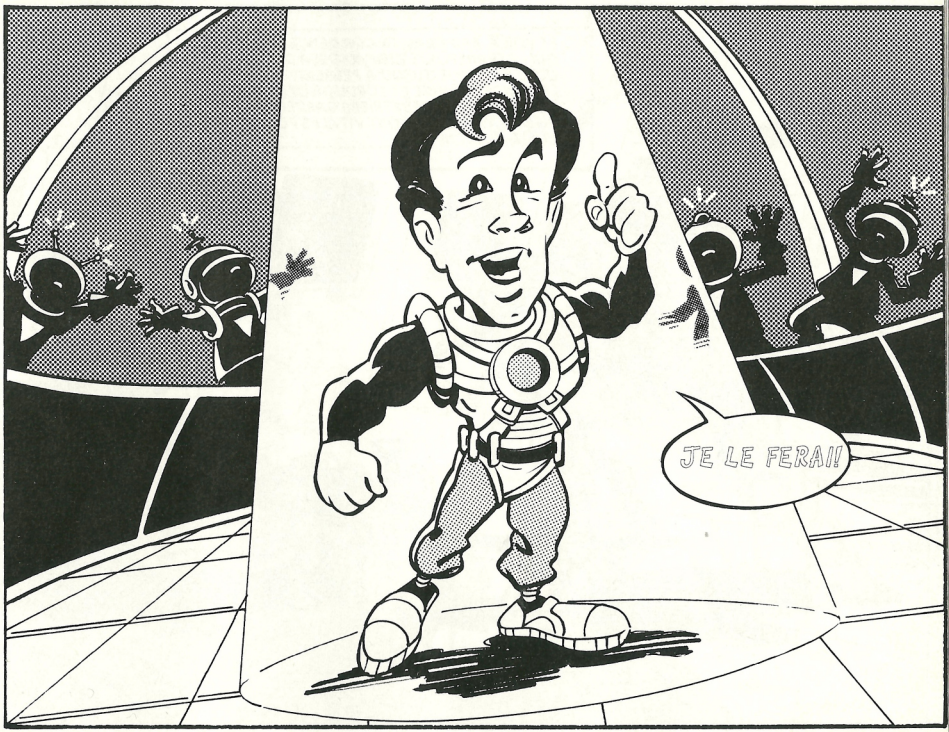
JE SERAI INSTALLÉ **À BORD** DE VOTRE VAISSEAU! UNE FOIS QUE NOUS ATTEIGNONS TOUS DEUX LE **PREMIER** MONDE, TU DOIS LE FOUILLER POUR TROUVER UN **ORDINESPRIT** ÉTANT DONNÉ QUE J'IGNORE LES MONDES QUI **POSSÉDAIENT** DES ORDINESPRITS!

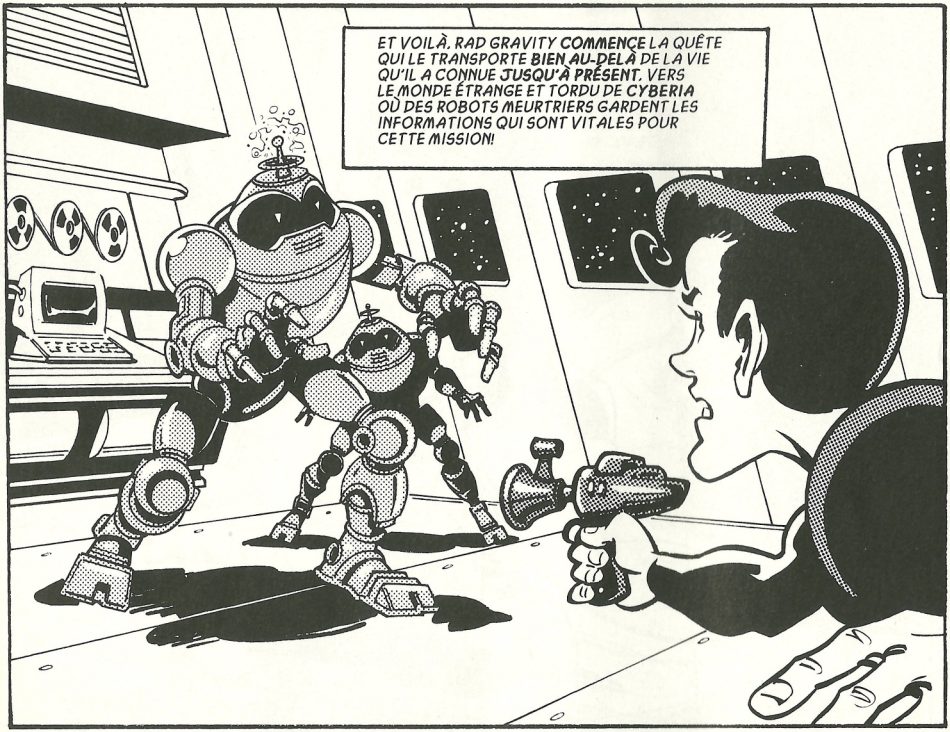
IL FAUT AUSSI QUE TU CHERCHES DES **INDICES** POUR NOUS AIDER À TROUVER LES **HUIT AUTRES MONDES!**

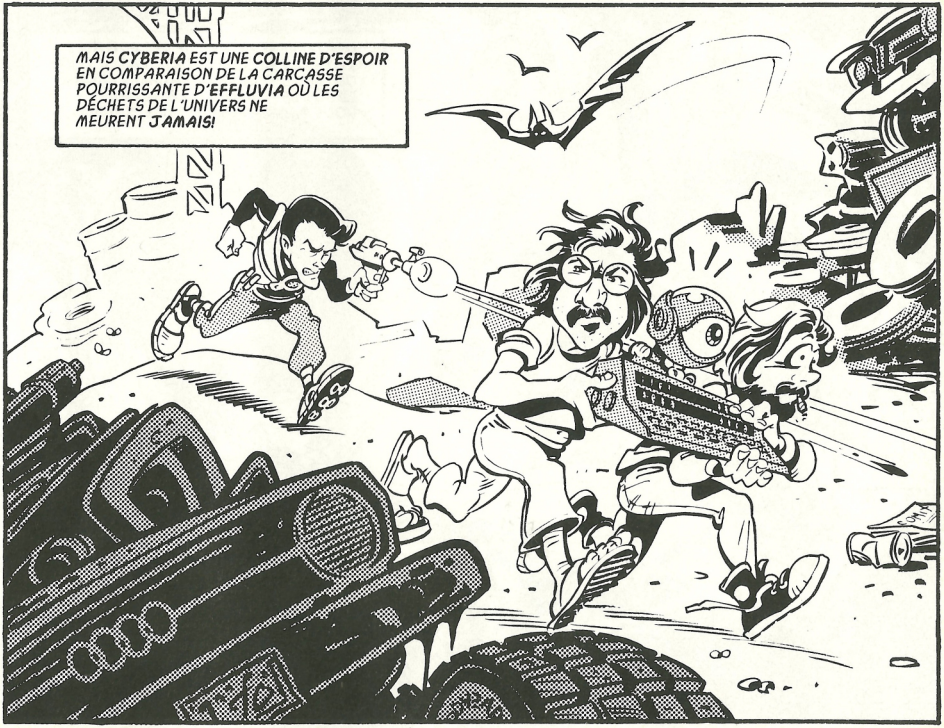
JE **TRAITERAI** LES DONNÉES DE MON MIEUX. MAIS **TU** ES CELUI QUI DOIT MAÎTRISER LES 2 MONDES SI NOUS DEVONS RECONNECTER LE RÉSEAU ET RÉTABLIR LES PLANÈTES UNIES.

LE **FERAS-TU**, RAD? L'**AMPLEUR** DE LA TÂCHE EST PRATIQUEMENT **INCONCEVABLE** MAIS ELLE EST À LA MESURE DE LA **RÉCOMPENSE**.

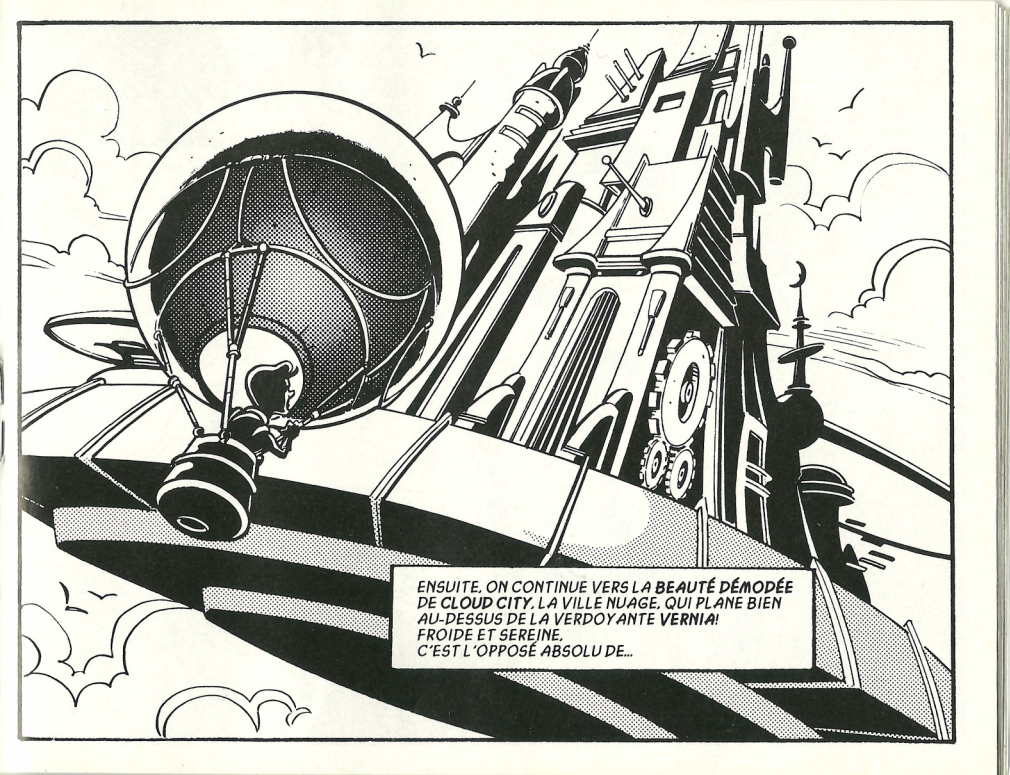
LE FERAS-TU?


JE LE FERAI!

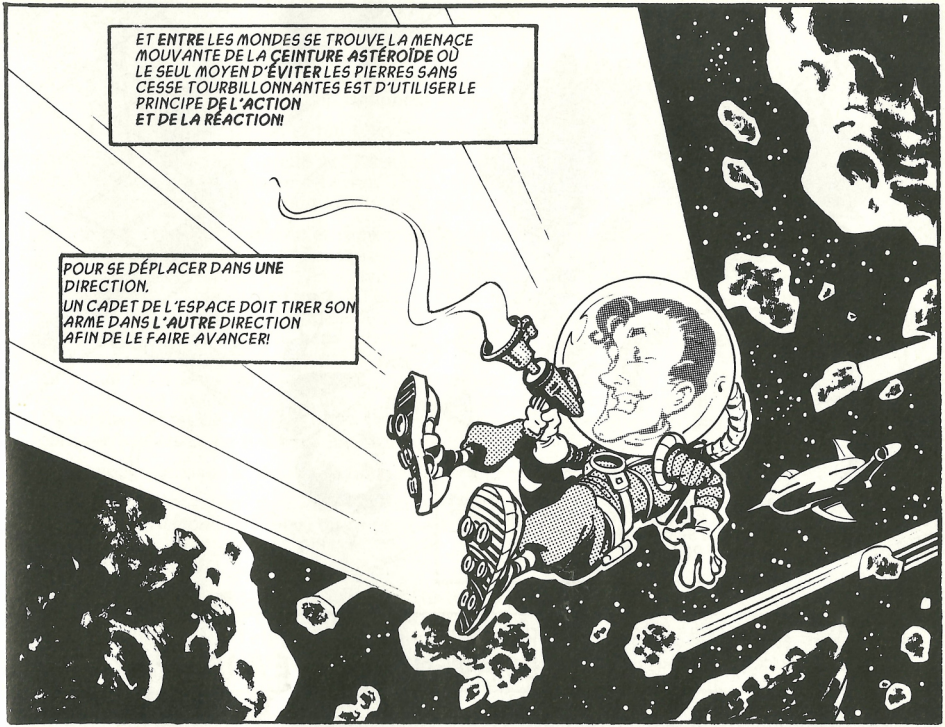

ET VOILÀ. RAD GRAVITY COMMENCE LA QUÊTE QUI LE TRANSPORTE BIEN AU-DELÀ DE LA VIE QU'IL A CONNUE JUSQU'À PRÉSENT. VERS LE MONDE ÉTRANGE ET TORDU DE CYBERIA OÙ DES ROBOTS MEURTRIERS GARDENT LES INFORMATIONS QUI SONT VITALES POUR CETTE MISSION!


MAIS CYBERIA EST UNE COLLINE D'ESPOIR EN COMPARAISON DE LA CARCASSE POURRISSANTE D'EFFLUVIA OÙ LES DÉCHETS DE L'UNIVERS NE MEURENT JAMAIS!

DES TERRES DE L'AVENIR DÉCADENT. LE VOYAGE EST TROP COURT VERS LA TERRE OÙ LES DINOSAURES MARCHENT ENCORE ET OÙ DES FOURMIS THERMIQUES VOUS MANGENT LES ORTEILS... SAURIA!


ENSUITE, ON CONTINUE VERS LA **BEAUTÉ DÉMODÉE** DE **CLOUD CITY**, LA VILLE NUAGE, QUI PLANE BIEN AU-DESSUS DE LA VERDOYANTE **VERNIA**! FROIDE ET SEREINE, C'EST L'OPPOSÉ ABSOLU DE...

...LES VIEILLES RELIQUES DES GNOMES QUI HARCÈLENT LES PASSANTS SUR ODARI
!


ET ENTRE LES MONDES SE TROUVE LA MENACE MOUVANTE DE LA CEINTURE ASTÉROÏDE OÙ LE SEUL MOYEN D'ÉVITER LES PIERRES SANS CESSE TOURBILLONNANTES EST D'UTILISER LE PRINCIPE DE L'ACTION ET DE LA RÉACTION!
POUR SE DÉPLACER DANS UNE DIRECTION, UN CADET DE L'ESPACE DOIT TIRER SON ARME DANS L'AUTRE DIRECTION AFIN DE LE FAIRE AVANCER!

MAIS LE MONDE LE PLUS ÉTRANGE SE TROUVE LÀ OÙ LA GRAVITÉ EST DEVENUE FOLLE...SUR LA SPHÈRE SENS DESSUS DESSOUS DE TURVIA!
ET CECI N'EST QU'UNE PORTION DU DESTIN QUI T'ATTEND DANS
LES AVENTURES DE RAD GRAVITY!

Mise en route

1. Ton système de jeu et ton téléviseur ou moniteur étant éteints, insère la cartouche "Rad Gravity" dans ton Nintendo Entertainment System, comme décrit dans le manuel d'utilisation.
2. Allume ton système de jeu et ton téléviseur ou moniteur. Appuie sur **Start**.
3. A l'écran de sélection, appuie sur les flèches haut ou bas de la manette multidirectionnelle pour choisir **Start** ou **Continue** à l'écran Titre. Appuie sur **Start** ou sur **A** pour commencer le jeu. Tu ne peux pas continuer tant que tu n'as pas atteint un écran Password (Mot de Passe).
4. Si tu veux éteindre l'appareil et reprendre par la suite là où tu t'es arrêté, tu dois mourir pendant l'action pour que le jeu te renvoie à l'écran **Password** (Mot de Passe). Inscris ton mot de passe quelque part pour t'en souvenir. Lorsque tu veux rentrer de nouveau dans le jeu au même niveau, choisis **Continue** à l'écran Titre de Rad Gravity et appuie sur le bouton **A**. Utilise la manette multidirectionnelle pour choisir les lettres et nombres corrects en déplaçant le curseur. Chaque fois que tu veux introduire une lettre, appuie sur **A**. Après avoir introduit le mot de passe complet, appuie sur **Start**.
   Si le mot de passe n'est pas introduit correctement, les mots "TRY AGAIN" apparaissent au bas de l'écran pour que tu essaies de nouveau. Appuie sur **A** pour revenir sur l'écran **Password** (Mot de Passe). Utilise la manette multidirectionnelle pour avancer et reculer et corriger les lettres ou nombres incorrects.
5. Si tu meurs pendant le jeu, tu recommenceras automatiquement au même niveau.
6. Le jeu peut être interrompu en appuyant sur **Start**. Tu te retrouveras sur l'écran **Object Selection** (Sélection d'Objet) où tu peux attendre indéfiniment.

Voyage spatial

Lorsque le jeu commence, toi, Rad Gravity, tu te trouves sur le pont de ton vaisseau, planant au-dessus du premier monde que tu veux explorer. Sur la surface de la planète se trouve un point clignotant indiquant les **Teleport Locations** (Emplacements de Téléportage) qui te sont donnés par Kakos, l'ordinateur. Il y a aussi un point clignotant qui indique le bord du système solaire. Utilise ta manette multidirectionnelle pour choisir le point que tu veux et appuie sur le bouton **A** pour t'y rendre.

Au bord du système solaire, tu peux apercevoir tous les mondes de ce système et les visiter mais tu ne peux atterrir que sur les mondes dont tu as trouvé les Emplacements de Téléportage. Lorsque le jeu commence, tu ne peux donc atterrir que sur le monde de départ.

Chaque fois que tu te trouves au bord du système solaire, choisis le monde que tu veux grâce à ta manette multidirectionnelle et appuie sur **A** pour t'y rendre. Lorsque tu t'approches du monde choisi et aperçois les Emplacements de Téléportage qui clignotent, appuie sur **A** pour commencer ta descente. Si tu ne vois pas de point clignotant, tu ne pourras pas atterrir.

Lorsque tu commences ta descente, Kakos te donne des informations sur le monde.

A chaque endroit, ton but principal est de trouver les Emplacements de Téléportage mais d'autres trésors y sont cachés dans des endroits très étranges. Explore chaque monde avec soin, lis bien les messages et écoute la musique...

Pour revenir d'un monde vers ton vaisseau, utilise le Communicator en le sélectionnant et en appuyant sur **Start** (voir Objets, plus loin). Souvent, tu feras cela après avoir visité un monde, mais chaque fois que tu reviens, tous les points de vie sont rétablis. N'aie donc pas peur de t'enfuir si tu es sur le point de mourir dans un monde. Lorsque tu retournes au monde, tu te retrouveras au début de ses aventures mais au moins tu es sain et sauf.

Mouvement

Va vers **la gauche, la droite, le haut** et **le bas** à l'aide de la manette multidirecionnelle. **Saute** en utilisant le bouton **A**. Rappelle-toi que la gravité diffère selon les mondes, aussi la hauteur de ton saut peut changer. Pour sauter par-dessus certains obstacles ou à un niveau inférieur, utilise le bouton **A** tout en appuyant sur le bas de la manette multidirectionnelle.

Objets

Pendant le jeu, appuie sur **Start** pour interrompre l'action et voir ton inventaire.
Va **vers la gauche et la droite** pour choisir un objet avec la manette multidirectionnelle.
Appuie sur **Start** pour recommencer l'action avec l'objet sélectionné.

Voici les objets que tu trouveras:

Teleport Beacon (colline de téléportage) — Très utile. En appuyant sur **B**, tu la places où tu veux et en appuyant de nouveau, tu y es téléporté.

Communicator (Communicateur) — Te permet de revenir au vaisseau après que ta mission sur chaque planète est terminée. De même, à tout moment pendant le jeu, tu peux l'utiliser lorsque tu as besoin d'énergie et es sur le point de périr.

Translator (Traducteur) — Te donne la possibilité de comprendre les messages des extra-terrestres.

Energy Disk (Disque énergétique) — Te permet de flotter au-dessus des zones dangereuses pendant un court moment. Mais tu ne peux utiliser qu'un objet à la fois et tu ne peux donc pas tirer par exemple, lorsque tu flottes au-dessus du disque. L'utilisation du disque d'énergie pompe l'énergie de vie de Rad.

Armour (Armure) — Il y a trois types d'armure, chacune avec un niveau de protection différent. Vérifie-les!

Armes -

Il existe sept types d'armement:

Laser Sword (Epée-laser) — Cette arme de combat rapproché t'est remise au début du jeu et est utile pour tirs de courte portée.

Super Sword (Super Epée) — Version plus puissante de l'épée-laser, cette arme t'offre un niveau d'attaque plus élevé ainsi qu'une portée plus longue.

Power Pistol (Pistolet de puissance) — Un pistolet qui tire des éclairs électriques pouvant vaporiser tes ennemis en l'espace de quelques milliers de secondes.

Vertigun (Pistolet vertical) — Similaire au pistolet de puissance mais avec cette arme, tu peux tirer vers le haut et le bas pour éliminer les ennemis au-dessus et au-dessous de toi.

Maxigun (Maxi-pistolet) — Le pistolet le plus puissant de tous.

Saurian crystals (Cristaux Saurian) — Nitroglycérine cristallisée hautement explosive qui, lorsqu'elle est lancée, détone et détruit ton ennemi sur-le-champ.

Crystal bombs (bombes à cristaux) — Encore pire.

Indices Top Secret

Cyberia
- Laisse tes ennemis s'entretuer en sautant ou plongeant hors du chemin de leurs attaques.
- N'oublie pas de chercher les articles secrets.
- Tu peux éviter les robots géants en leur sautant par-dessus.

Effluvia
- Ne laisse pas les monstres "en papier aluminium" s'approcher de ta tête. S'ils s'accrochent à toi, "utilise ta tête" pour les déloger.
- Va dans un puits de feu de temps en temps. Tu te brûleras mais tu pourrais y trouver une bonne surprise.
- Lorsque tu sautes sur les bulles, ta vitesse te transportera après avoir fait disparaître la première bulle.

Sauria
- Essaie de ne pas embêter les bélés dinosaures. Ils peuvent être très méchants si on les dérange.

Turvia
- Les branches d'arbre sont de superbes plates-formes pour sauter.
- N'oublie pas de parler au Maire. Il t'apportera des informations précieuses.

Vernia
- Apprends le plan de vol des oiseaux et tire avant qu'ils n'apparaisset sur l'écran.
- Un article saisi sur Sauria t'aidera à vaincre les Trogs meurtriers.

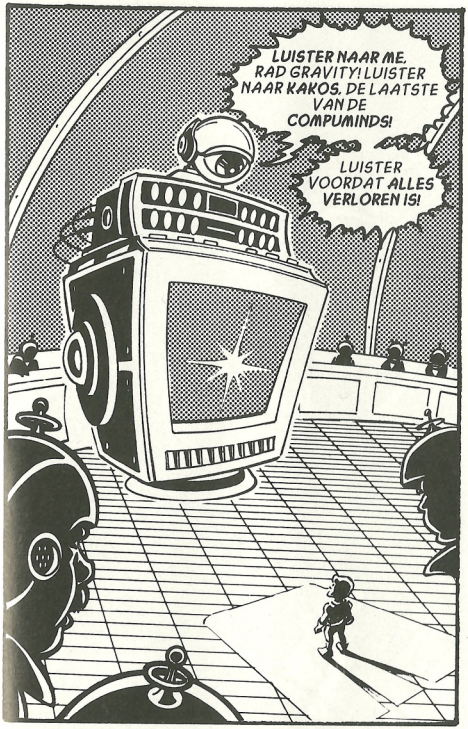
Ceinture Astéroïde
- Tire autant que tu le peux lorsque tu flottes parmi les astéroïdes, pour te pousser vers l'avant.
- Une fois dans l'épave du vaisseau, il faudra que tu trouves les clés.

Utopia
- Attention aux robots explosifs.
- Essaie de déplacer les robots endommagés.

Odar
- Lorsque Rad est saisi par un ennemi, appuie sur le bouton de saut pour le sortir de son emprise meutrière.
- Il faudra bien réfléchir pour arriver au labyrinthe souterrain.
- Dans le labyrinthe, les blocs peuvent être très utiles.

Volcania
- Vérifie tous les cratères.
- Dans la caverne, attention aux stalactites qui s'effondrent. Va doucement pour sauter d'une saillie à l'autre.

Telos
- Son origine et sa fonction restent un mystère total...


LUISTER NAAR ME, RAD GRAVITY! LUISTER NAAR KAKOS, DE LAATSTE VAN DE COMPUMINDS!
LUISTER VOORDAT ALLES VERLOREN IS!

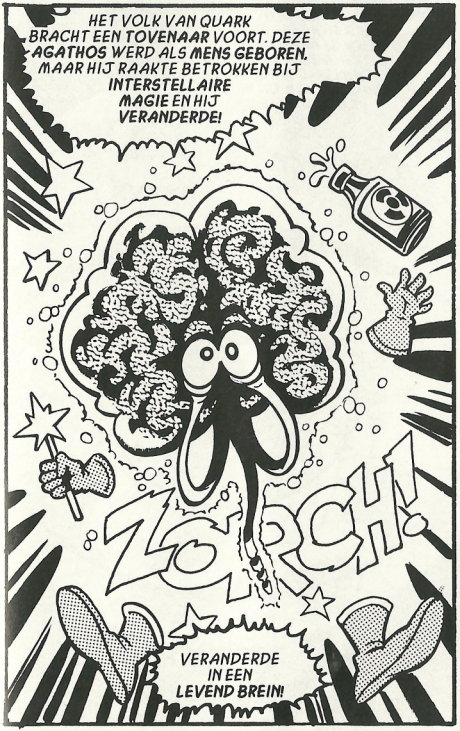
LANG, LANG GELEDEN HEBBEN JOUW VOOROUDERS OP DE PLANEET QUARK HET GALACTISCH REIZEN TOT GROTE ONTWIKKELING GEBRACHT.
ZIJ VONDEN VELE WONDERE WERELDEN TERWIJL ZIJ TUSSEN DE STERREN ZWIERVEN. EN DOOR DE EEUWEN HEEN HEBBEN ZE NEGEN WERELDEN GEKOLONISEERD IN DRIE VERSCHILLENDE
ZAP!
ZIJ VORMDEN DE VERENIGDE PLANETEN. STERRESTELSELS.

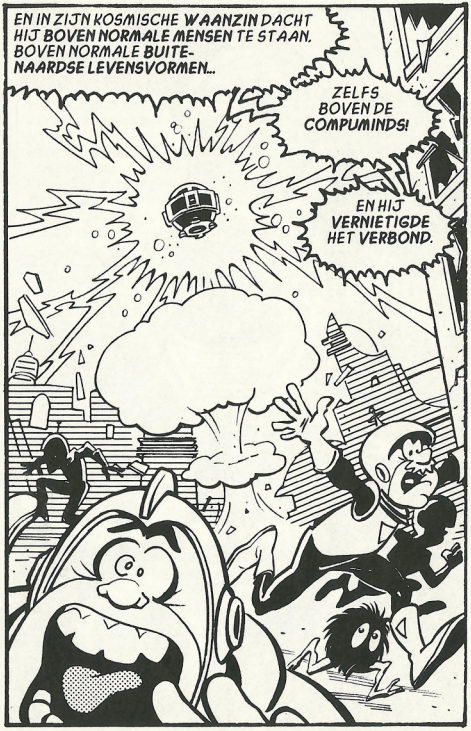
DE VERENIGDE PLANETEN WAREN OVER EEN AFSTAND VAN LICHTJAREN MET **ELKAAR VERBONDEN** DOOR EEN NETWERK VAN DRIE **VERBINDINGS-COMPUMINDS.** DIE IN **DIREKTE** VERBINDING STONDEN MET DE STAR-WARP DATALINK.

IK, KAKOS, WAS DE COMPUMIND HIER OP **QUARK.**

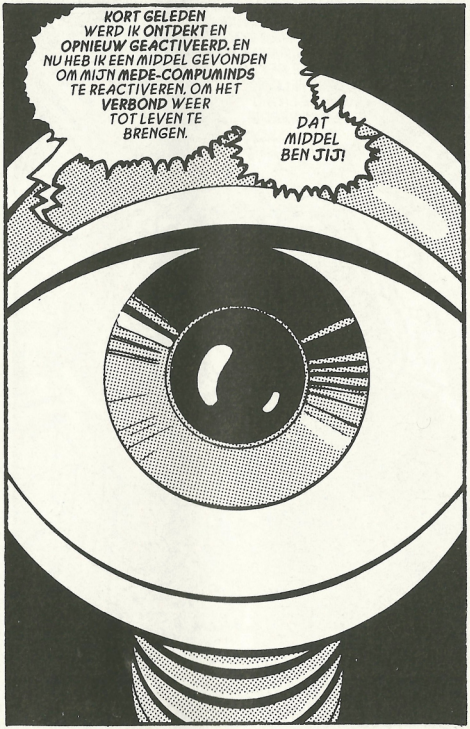
MAAR DE VERENIGDE PLANETEN VERWACHTTEN ALLEEN MOGELIJKE AANVALLEN OP HUN BESTAAN VAN **BUITEN** HET VERBOND. NA VERLOOP VAN TIJD VERGATEN WE DAT HET KWAAD OVERAL IS.

ZELFS IN ONZE EIGEN **ORGANISATIE!**

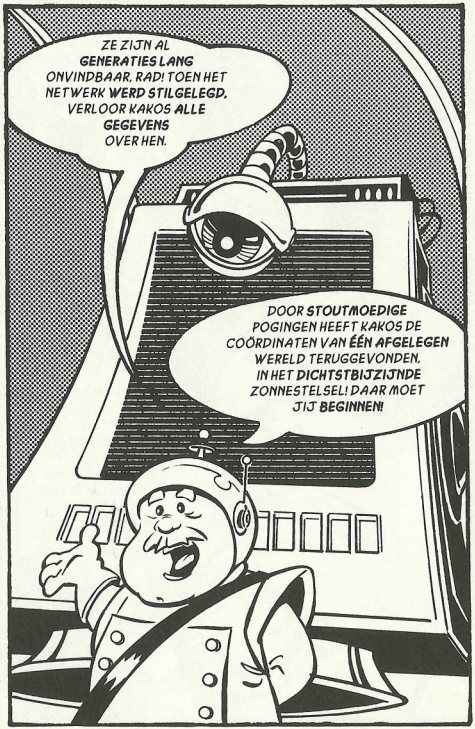

HET VOLK VAN QUARK BRACHT EEN TOVENAAR VOORT. DEZE AGATHOS WERD ALS MENS GEBOREN. MAAR HIJ RAAKTE BETROKKEN BIJ INTERSTELLAIRE MAGIE EN HIJ VERANDERDE!
ZORCH!
VERANDERDE IN EEN LEVEND BREIN!

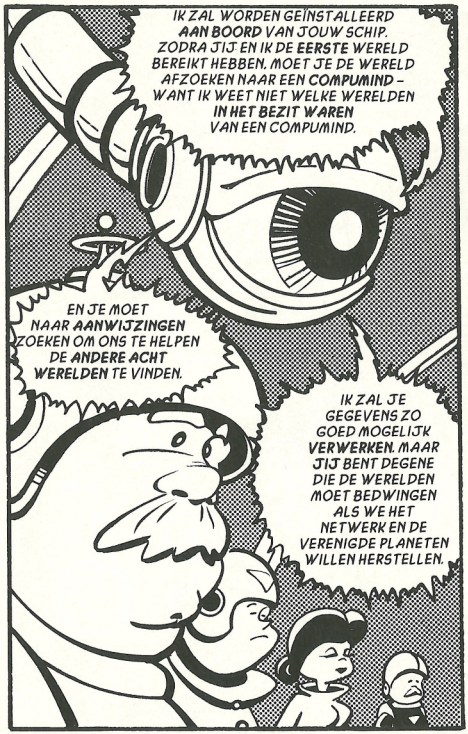

EN IN ZIJN KOSMISCHE WAANZIN DACHT HIJ BOVEN NORMALE MENSEN TE STAAN. BOVEN NORMALE BUITENAARDSE LEVENSVORMEN...
ZELFS BOVEN DE COMPUMINDS!
EN HIJ VERNIETIGDE HET VERBOND.

HIJ LEGDE HET COMPUMIND NETWERK STIL, DOOR DE DIREKTE VERBINDINGEN TUSSEN DE WERELDEN TE VERBREKEN.
HIJ PLAATSTE EEN BEWAKER VOOR ELK VAN DE VERAFGELEGEN COMPUMINDS. EN HIJ BEGROEF MIJ VOOR ALTIJD, NAAR HIJ DACHT, IN EEN GROT!
BUHAHA
HAHA!
HIJ VERMAAKTE ZICH TOEN DE PLANETEN GEÏSOLEERD EN IN VERVAL RAAKTEN.
HALLO?
IS DAAR IEMAND?

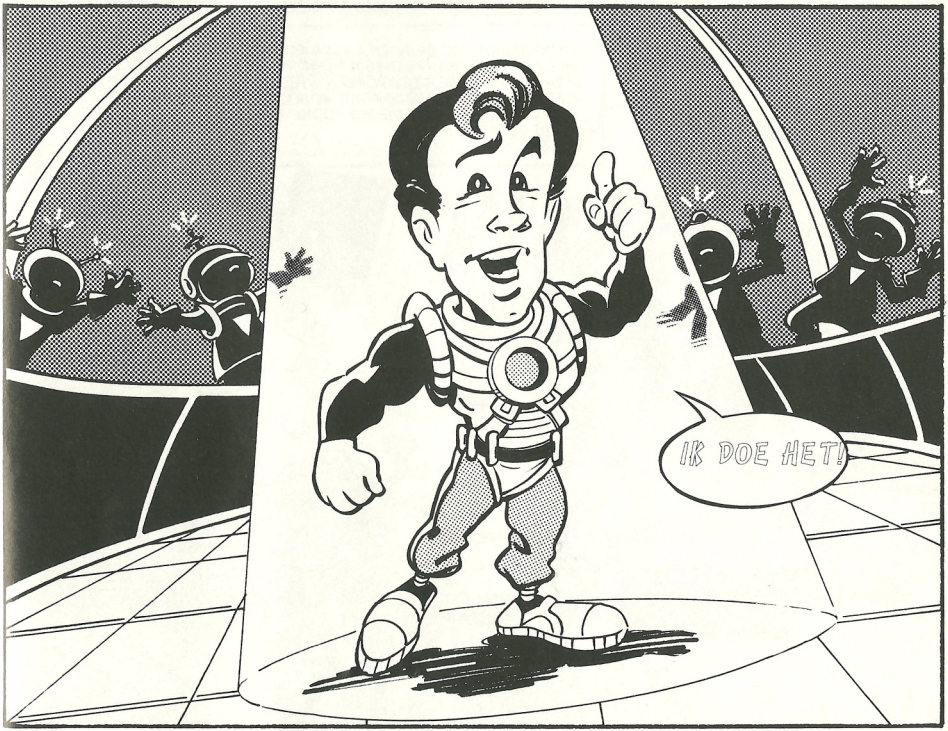

KORT GELEDEN WERD IK ONTDEKT EN OPNIEUW GEACTIVEERD. EN NU HEB IK EEN MIDDEL GEVONDEN OM MIJN MEDE-COMPUMINDS TE REACTIVEREN, OM HET VERBOND WEER TOT LEVEN TE BRENGEN.
DAT MIDDEL BEN JIJ!

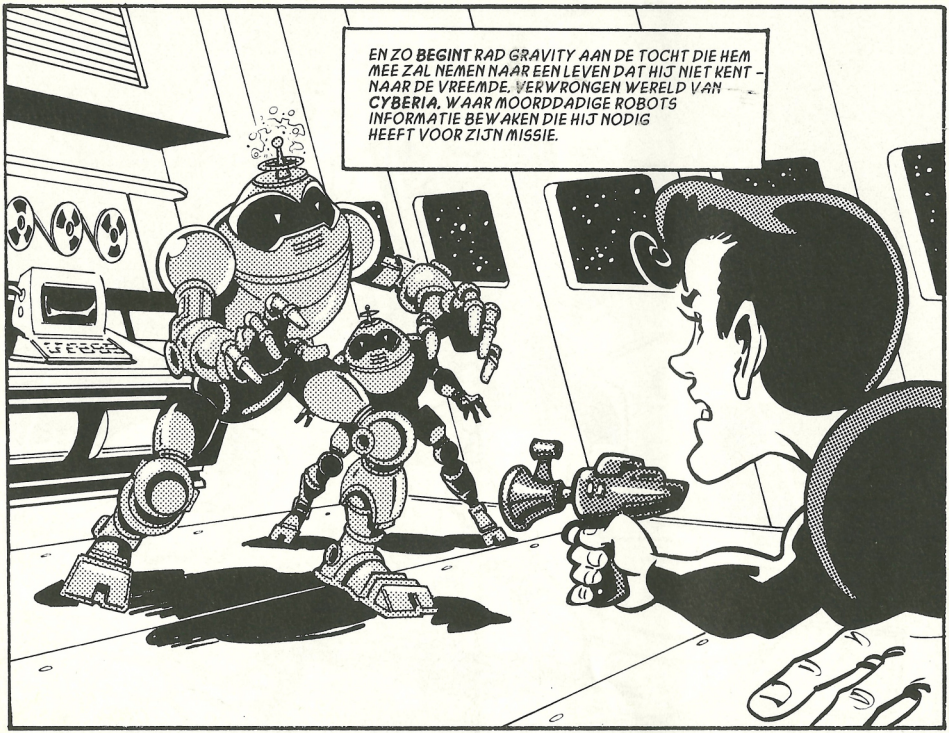
JE BENT DE MEEST VEELBELOVENDE VAN ONZE RUIMTE KADETTEN. RAD! JIJ MOET ONS ENIGE OVERGEBLEVEN SCHIP BESTUREN OM DE NEGEN PLANETEN EN DE DRIE VERBINDINGS COMPUMINDS TE VINDEN.
TE VINDEN?

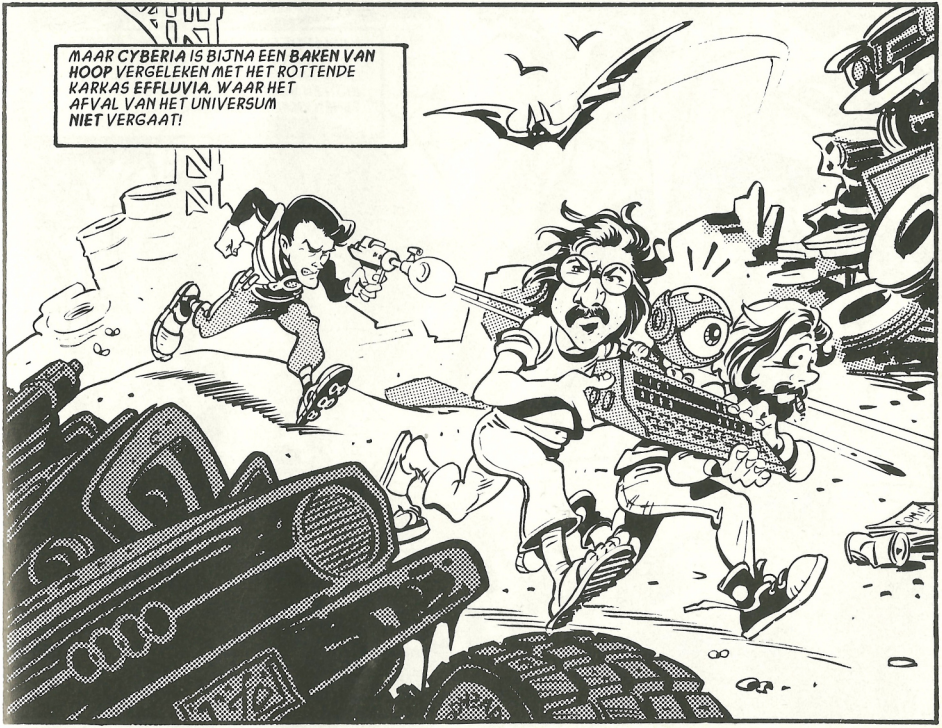

ZE ZIJN AL GENERATIES LANG ONVINDBAAR. RAD! TOEN HET NETWERK WERD STILGELEGD, VERLOOR KAKOS ALLE GEGEVENS OVER HEN.
DOOR STOUTMOEDIGE POGINGEN HEEFT KAKOS DE COÖRDINATEN VAN ÉÉN AFGELEGEN WERELD TERUGGEVONDEN. IN HET DICHTSTBIJZIJNDE ZONNESTELSEL! DAAR MOET JIJ BEGINNEN!


IK ZAL WORDEN GEÏNSTALLEERD AAN BOORD VAN JOUW SCHIP. ZODRA JIJ EN IK DE EERSTE WERELD BEREIKT HEBBEN, MOET JE DE WERELD AFZOEKEN NAAR EEN COMPUMIND – WANT IK WEET NIET WELKE WERELDEN IN HET BEZIT WAREN VAN EEN COMPUMIND.
EN JE MOET NAAR AANWIJZINGEN ZOEKEN OM ONS TE HELPEN DE ANDERE ACHT WERELDEN TE VINDEN.
IK ZAL JE GEGEVENS ZO GOED MOGELIJK VERWERKEN. MAAR JIJ BENT DEGENE DIE DE WERELDEN MOET BEDWINGEN ALS WE HET NETWERK EN DE VERENIGDE PLANETEN WILLEN HERSTELLEN.

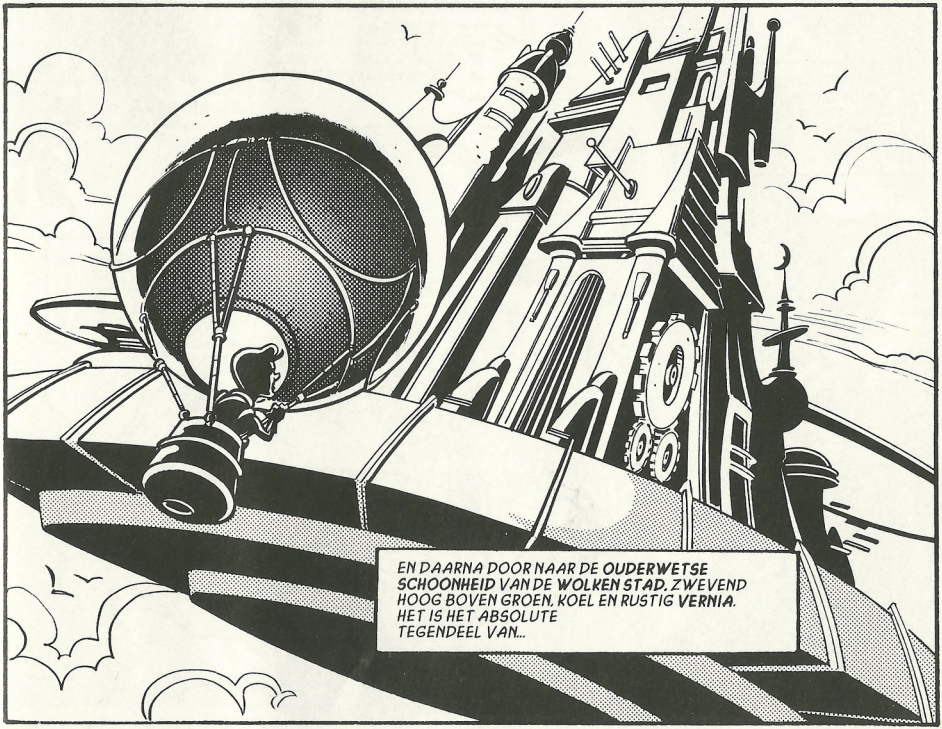
DOE JE HET. RAD? DE OMVANG VAN DE OPDRACHT IS BIJNA ONVOORSTELBAAR – MAAR DAT GELDT OOK VOOR DE BELONING!
DOE JE HET?


IK DOE HET!

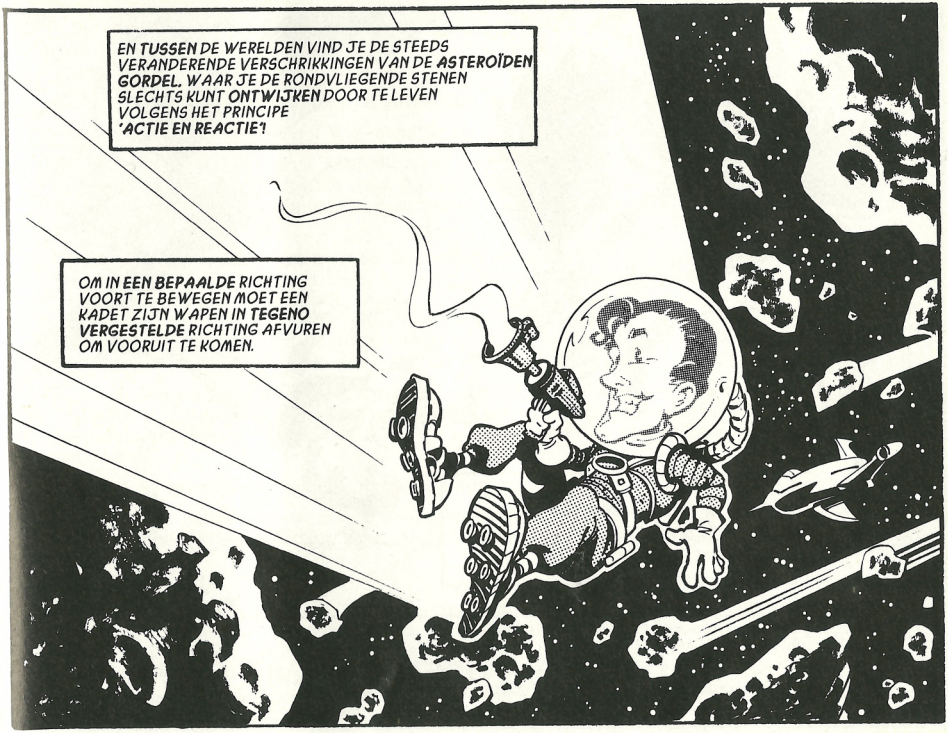

EN ZO **BEGINT** RAD GRAVITY AAN DE TOCHT DIE HEM MEE ZAL NEMEN NAAR EEN LEVEN DAT HIJ NIET KENT – NAAR DE VREEMDE, VERWRONGEN WERELD VAN **CYBERIA**, WAAR MOORDDADIGE ROBOTS INFORMATIE BEWAKEN DIE HIJ NODIG HEEFT VOOR ZIJN MISSIE.


MAAR CYBERIA IS BIJNA EEN BAKEN VAN HOOP VERGELEKEN MET HET ROTTENDE KARKAS EFFLUVIA. WAAR HET AFVAL VAN HET UNIVERSUM NIET VERGAAT!

VANUIT DE LANDEN VAN DE DECADENTE TOEKOMST IS DE WEG TE KORT NAAR HET LAND WAAR NOG DINOSAURUSSEN ZIJN EN VUURMIEREN AAN JE TENEN KNAGEN...SAURIA!


EN DAARNA DOOR NAAR DE OUDERWETSE SCHOONHEID VAN DE WOLKEN STAD. ZWEVEND HOOG BOVEN GROEN, KOEL EN RUSTIG VERNIA. HET IS HET ABSOLUTE TEGENDEEL VAN...

...DE LAGE, GEMENE STREKEN VAN DE GNOMEN DIE BEZOEKERS TEISTEREN OP ODAR!
!


EN TUSSEN DE WERELDEN VIND JE DE STEEDS VERANDERENDE VERSCHRIKKINGEN VAN DE ASTEROÏDEN GORDEL. WAAR JE DE RONDVLIEGENDE STENEN SLECHTS KUNT ONTWIJKEN DOOR TE LEVEN VOLGENS HET PRINCIPE 'ACTIE EN REACTIE'!
OM IN EEN BEPAALDE RICHTING VOORT TE BEWEGEN MOET EEN KADET ZIJN WAPEN IN TEGENO VERGESTELDE RICHTING AFVUREN OM VOORUIT TE KOMEN.

MAAR DE VREEMDSTE WERELD IS DAAR WAAR DE ZWAARTEKRACHT OP HOL IS GESLAGEN...IN DE OMGEKEERDE ATMOSFEER VAN DE PLANEET TURVIA!
EN DIT IS NOG MAAR EEN KLEIN DEEL VAN WAT JE WACHTEN STAAT IN
DE AVONTUREN VAN RAD GRAVITY!

Beginnen

1. Schakel het spelsysteem en de TV of monitor uit en voer de *Rad Gravity* cassette in het Nintendo Entertainment System in, zoals staat beschreven in de handleiding.
2. Schakel het spelsysteem en TV of monitor in. Druk op de **Startknop**.
3. Bij het selectie-scherm, druk je op de op of neer knop van je **vierpuntsdruktoets** om te beginnen **(Start)** of om door te gaan **(Continue)**. Druk daarna op de **Startknop** of op de **A knop** om het spel te beginnen. Je kunt niet doorgaan voordat je bij een paswoordscherm bent gekomen.
4. Als je wilt stoppen met spelen maar later weer op hetzelfde punt wilt beginnen waar je gestopt was, moet je eerste sterven tijdens het spel, waarna het paswoordscherm verschijnt. Schrijf het paswoord op voor later gebruik. Om het spel op hetzelfde niveau te beginnen, kies je **Continue** op het Rad Gravity scherm en druk op de **A knop**. Gebruik de **vierpuntsdruktoets** om de juiste letters en cijfers te kiezen. Steeds als je een letter wilt invoeren, druk je de **A knop**. Na invoering van het hele paswoord, druk je op de **Startknop**.

   Als het paswoord niet correct is ingevoerd, verschijnen de woorden "TRY AGAIN" onder aan het scherm. Druk op **A knop** om opnieuw op het paswoordscherm te komen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om vooruit of achteruit te bewegen en de verkeerde letters of cijfers te corrigeren.
5. Als je dood gaat tijdens het spel, begin je automatisch weer op hetzelfde nivo.
6. Het spel kan halverwege worden onderbroken door op de **Startknop** te drukken. Hierna verschijnt het Object Selection scherm, waar je het spel voor onbepaalde tijd kunt onderbreken.

Ruimtereizen

Als het spel begint, sta jij, Rad Gravity, op de commando-post van je schip, zwevend boven de eerste wereld die je wilt onderzoeken. Op de oppervlakte van de planeet zie je een flikkerend punt dat de **Teleport Locations** aangeeft die Kakos de computer je gegeven heeft. Je ziet ook een flikkerend punt in de ruimte: dat is de uiterste rand van het zonnestelsel. Gebruik je Vierpuntsdruktoets om het gewenste punt te kiezen, druk dan op de **A knop** om er heen te reizen.

Vanaf de rand van het zonnestelsel kun je alle werelden in dat stelsel zien. Je kunt ze bezoeken, maar je kunt alleen landen in werelden waarvan je de Teleport Locations hebt gevonden. Als het spel begint kun je daarom alleen landen in die ene wereld waar je begonnen bent. Dat moet je dan ook doen.

Telkens als je aan de rand van het zonnestelsel bent, kies je de wereld van jouw keuze met de **vierpuntsdruktoets** en druk je op de **A knop** om er te komen. Zodra je jouw gekozen wereld nadert en de Teleport Locations ziet flikkeren, druk je op de **A knop** om af te dalen. Als je geen flikkerend punt ziet kun je niet landen.

Als je begint af te dalen zal Kakos je over de wereld vertellen. Je belangrijkste doel op elke locatie is om nieuwe Teleport Locations te vinden, maar er zijn andere schatten, sommige verborgen op zeer vreemde plaatsen. Onderzoek elke wereld uitvoerig, lees alle berichten goed en luister naar de muziek...

Om weer naar je schip terug te keren gebruik je je Communicator door die te selecteren en op de **Startknop** te drukken (zie Voorwerpen). Gewoonlijk doe je dit na een wereld helemaal te hebben doorzocht, maar aarzel niet er tussenuit te knijpen als je op het punt staat om te sterven: elke keer als je terugkeert krijg je levenspunten terug. Als je weer in die wereld terugkomt moet je helemaal opnieuw beginnen, maar je leeft tenminste nog.

Bewegen

Beweeg **Links, Rechts, Op** en **Neer** met je **vierpuntsdruktoets**.
Spring met behulp van de **A knop**. Vergeet niet dat de zwaartekracht op elke wereld anders is, dus de hoogte van je sprong is ook steeds anders. Om door *sommige* obstakels heen te springen of om naar een lager niveau te springen, gebruik je de **A knop** terwijl je tegelijkertijd de **vierpuntsdruktoets** naar beneden drukt.

Voorwerpen

Tijdens het spell kun je de **Startknop** indrukken om de actie stop te zetten om te kijken welke voorwerpen je kunt gebruiken.
Beweeg naar **Links** en **Rechts** om een voorwerp te kiezen met de **vierpuntsdruktoets**.
Druk op de **Startknop** om de actie weer op gang te brengen met het gekozen voorwerp.
Activeer een wapen met de **B knop**.

Je kunt kiezen uit de volgende voorwerpen:

Teleport Beacon (Baken die je verplaatst) — *heel* nuttig. Door op de **B knop** te drukken komt het daar terecht waar jij dat wilt; druk weer op de **B knop** om er zelf te komen.

Communicator (Overbrenger) — zorgt ervoor dat je naar het schip terug geteleporteerd wordt als je missie op de planeet voltooid is. Je kunt het ook gebruiken op elk moment in het spel als je bijna ten onder gaat en energie nodig hebt.

Translator (vertaler) — stelt je in staat buitenaardse geschreven berichten te begrijpen.

Energy Disk (energie schijf) — laat je voor korte tijd over gevaarlijke gebieden zweven. Maar je kunt slechts één voorwerp per keer gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld niet schieten terwijl je op de disk zweeft. Het gebruik van de disk gaat ten koste van Rad's energie.

Armour (Bepantsering) — Er zijn drie typen bepantsering, elk met een andere beschermingsgraad. Probeer ze uit!

Wapens -

Er zijn zeven soorten wapens:

Laser Sword (Laser Zwaard) — Dit man-tot-man gevechtswapen krijg je aan het begin van het spel en is handig bij gevechten op korte afstand.

Super Sword (Super Zwaard) — Een krachtiger versie van het Laser Zwaard. Je kunt met meer kracht en over een grotere afstand aanvallen.

Power Pistol (Stroompistool) — Een wapen dat stroomstoten uitdeelt waarmee je je vijanden in milliseconden oplost.

Vertigun (Verti-pistool) — Lijkt op het Stroompistool, maar hiermee kun je op en neer schieten om vijanden boven en onder je uit te schakelen.

Maxigun (Maxi-pistool) — Het meest krachtige van alle pistolen.

Saurian Crystals (Saurische kristallen) — Zeer explosief gekristalliseerd nitroglycerine. Ontploft en vernietigt je vijand onmiddellijk als je dit naar hem toe gooit.

Crystal Bombs (Kristallen Bommen) — Nog gevaarlijker.

Top geheime aanwijzingen

Cyberia

- Laat je vijanden elkaar vernietigen door voor hen weg te duiken of weg te springen als ze je aanvallen.
- Vergeet niet te letten op geheime voorwerpen.
- Je kunt de grote robots vermijden door over ze heen te springen.

Effluvia

- Laat de 'aluminium folie' monsters niet bij je hoofd komen. Als ze je grijpen, 'gebruik je hoofd' om ze te verjagen.
- Stap af en toe eens in een vuurkuil. Je brandt jezelf, maar je kunt ook leuke verrassingen vinden.
- Als je op bellen springt, zal de snelheld van je eerste sprong je voortstuwen, nadat je de eerste bel verlaten hebt.

Sauria

- Stoor de baby-dinosaurussen niet. Ze kunnen erg vervelend zijn als ze gestoord worden.

Turvia

- De boomtakken zijn goede platforms om van te springen.
- Vergeet niet met de burgemeester te praten. Hij zal je nuttige informatie geven.

Vernia

- Leer het vliegpatroon van de vogels en schiet voordat ze op het scherm verschijnen.
- Een voorwerp meegenomen van Sauria zal je helpen om de dodelijke Trogs te verslaan.

Asteroïde Gordel

- Schiet zo vaak je kunt als je tussen de asteroïden zweeft om jezelf voort te bewegen.
- Eenmaal in het verlaten schip, zul je de sleutels moeten vinden.

Utopia

- Kijk uit voor ontploffende robots.
- Probeer beschadigde robots te verplaatsen.

Odar

- Wanneer je wordt gegrepen door een vijand, druk dan op de jump (spring)-knop om Rad te bevrijden uit zijn dodelijke greep.
- Je moet even goed nadenken om in het ondergrondse labyrint te komen.
- In het labyrint kunnen de blokken erg handig zijn.

Volcania

- Doorzoek alle kraters.
- Pas op voor vallende stalactieten in de grot. Spring voorzichtig van richel tot richel.

Telos

- Ontstaan en doel zijn onbekend...

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

10724

ACTIVISION®

© 1990 Activision

Distributed by Activision (U.K.) Ltd

Printed in Japan
Imprimé au Japon